



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Legenda

Menurut Danandaja (2002), legenda merupakan sebuah kisah atau cerita yang terjadi pada masa yang sudah lampau, dan bertempat pada dunia yang sama atau realistis. Legenda dipandang tidak hanya merupakan cerita belaka, namun merupakan sebuah sejarah yang menjadi menjelaskan suatu tempat dan waktu.

Menurut Yus Rusyana (2000) legenda merupakan sebuah cerita atau kisah yang merupakan suatu kejadian yang benar-benar terjadi pada masa lampau, dan bertempat di dunia yang dikenal sekarang. Legenda bersifat *migration* yakni dapat berpindah-pindah, sehingga dikenal luas oleh daerah lain dan masyarakat lain yang membentuk kelompok masyarakat, yang berkisar pada suatu tokoh atau kejadian tertentu.

2.1.1 Ciri Legenda

Menurut Yus Rusyana (2000) mengemukakan bahwa legenda memiliki beberapa karakteristik atau ciri, sebagai berikut:

- a. Legenda merupakan sebuah cerita yang bersifat tradisional, karena suatu legenda sudah dimiliki oleh masyarakat sejak jaman dulu.
- b. Cerita legenda memiliki hubungan dengan suatu peristiwa dan benda-benda bersejarah yang berasal dari masa lalu.
- c. Para pelaku dalam cerita legenda merupakan tokoh-tokoh yang dibayangkan pernah hidup pada masa tersebut. Tokoh-tokoh tersebut

merupakan orang yang terkemuka dan dianggap sebagai pelaku sejarah yang telah melakukan perbuatan yang berguna bagi masyarakat.

- d. Pada cerita legenda memiliki hubungan tiap peristiwa yang menunjukkan suatu hubungan yang logis.
- e. Latar cerita pada legenda terdiri dari latar tempat dan waktu. Latar tempat menunjukkan suatu tempat yang disebutkan secara jelas. Sedangkan latar waktu merupakan waktu yang berjalan dalam sejarah.
- f. Legenda melahirkan perilaku pada masyarakat yang benar-benar menghormati keberadaan pelaku dan perbuatan dalam legenda.

2.1.2 Jenis-jenis Legenda

Menurut Jan Harold Brunvand (2002), legenda dibagi menjadi empat kelompok, yaitu, *religious legend*, *supernatural legends*, *personal legends*, dan *local legends*.

1. *Religious legend*

Legenda yang ceritanya berkaitan dengan kehidupan keagamaan yang disebut dengan legenda keagamaan. Legenda ini menceritakan tentang kejadian suatu tempat atau orang-orang tertentu. Kelompok tertentu misalnya cerita tentang penyebar ajaran Islam di Jawa. Tokoh-tokoh dalam cerita tersebut ditampilkan sebagai figur yang memiliki kesaktian dan memiliki kemampuan di luar batas manusia.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.1 *Religious Legend*

(<http://www.ahadi.id/wp-content/uploads/2018/09/walisongo.jpg>)

2. *Supernatural legends*

Supernatural legends atau yang biasa disebut dengan legenda alam gaib merupakan kisah legenda yang berbentuk kisah yang dianggap benar-benar pernah terjadi dan pernah dialami seseorang. *Supernatural legends* berperan untuk meneguhkan kebenaran atau kepercayaan masyarakat terhadap “ takhyul ” atau kepercayaan rakyat. Cerita legenda gaib menceritakan cerita-cerita pengalaman masyarakat dengan makhluk-makhluk gaib, siluman, hantu, dan fenomena-fenomena supernaturallainnya

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

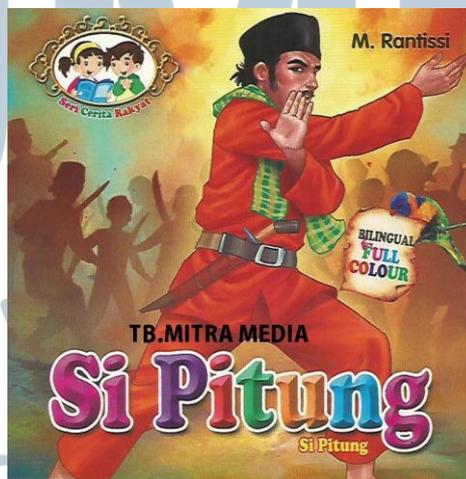


Gambar 2.2 *Supernatural Legend*

(<https://cdns.klimg.com/merdeka.com/i/w/ireporters/2017/05/03/ipicture/thumb/540x270/59097df19a4646c41fbcd482135155.jpg>)

3. , *Personal legends*

Personal legends atau legenda perorangan merupakan cerita mengenai tokoh-tokoh tertentu pada suatu daerah dan dianggap merupakan kisah yang benar-benar terjadi. Contoh dari legenda personal adalah seperti Si Pitung dan Nyai Dasima dari Jakarta, Si Pahit Lidah dari Sumatra, dan Roro Jonggrang dari Yogyakarta.



Gambar 2.3 *Personal Legends*

(<https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=t1zPBhA0DQ>)

4. *Local legends*

Legenda lokal merupakan cerita legenda yang berhubungan dengan nama suatu tempat dan cerita dibalik tempat atau lokasi tersebut. Legenda lokal berhubungan dengan tempat terjadinya seperti gunung, danau, bukit, dan sebagainya. Contoh dari *Local legends* adalah legenda terjadinya Danau Toba di Sumatra, Sangkuriang yang menceritakan tentang asal muasal Gunung Tangkuban Perahu di Jawa Barat.



Gambar 2.4 *Local Legends*

(<https://www.yoshiwafa.com/wp/Wisata-Gunung-Tangkuban-Perahu.jpg>)

2.2 **Legenda Ikan Dewa**

Haryono (2017) Ikan dewa merupakan ikan yang sudah lama dikeramatkan oleh masyarakat di wilayah kabupaten Kuningan, Jawa Barat. Ikan tersebut merupakan ikan berjenis kancera bodas. Sejumlah masyarakat juga menamai ikan dewa dengan nama ikan raja, dinamai ikan raja karena dikaitkan dengan kebiasaan raja pada masa itu yang sering menyantap jenis ikan tersebut. menurut legenda, ikan

dewa merupakan jelmaan prajurit Prabu Siliwangi yang tidak menaati peraturan dan tugas yang sudah diberikan.

Tempat ikan dewa tersebut adalah di kolam Cibulan, Cibubur, Darma Loka, Linggar Jati, dan Pasawahan. Salah satu tempat yang paling terkenal sebagai objek wisata dimana pengunjung dapat berenang bersama ikan dewa adalah kolam pemandian Cibulan. Cibulan pertama kali diresmikan pada tanggal 27 Agustus 1939 oleh Bupati Kuningan bernama R.A.A Muchamad Achmad. Masyarakat sekitar mempercayai bahwa barangsiapa mengganggu dan menyakiti ikan dewa, maka orang tersebut akan terkena musibah. Selain itu, masyarakat juga mempercayai bahwa jumlah ikan dewa yang terdapat di kolam Cibulan tidak pernah bertambah atau berkurang.



Gambar 2.5 Ikan Dewa

(https://www.ayobandung.com/images-bandung/post/articles/2019/02/19/45348/ikan_dewa.jpg)

2.2.1. Ikan Dewa

Ikan Dewa merupakan ikan berjenis kancra bodas. Ikan dewa sendiri memiliki kemiripan bentuk tubuh dengan ikan mas karena ikan kancra bodas dan ikan mas

memang termasuk kedalam satu suku yaitu *Cyprinidae*. Namun ikan kancra bodas dan ikan mas memiliki perbedaan marga dan spesies. Nama ilmiah ikan dewa adalah *Neolissochilus soro*, sedangkan nama ilmiah untuk ikan mas adalah *Cyprinus carpio*.

Filum	: Chordata
Kelas	: Actinopterygii
Divisi	: Teleostei
Ordo	: Cypriniformes
Famili	: Cyprinidae
Genus	: <i>Neolissochilus</i>
Spesies	: <i>Neolissochilus soro</i>

Gambar 2.6 Spesies Ikan

(<http://ilmuikan.com/spesies-ikan-tambra.jpg>)

Ikan kancra bodas memiliki sisik di bagian luar kulitnya, dan terdapat dua pasang sungut di sekitar mulutnya. Bentuk tubuh dari ikan kancra bodas adalah silindris yang cenderung memanjang dibandingkan dengan bentuk tubuh ikan mas. Karakteristik dari ikan kancra bodas dilihat dari bentuk tubuhnya yang silindris menandakan bahwa ikan kancra bodas merupakan perenang yang cepat dan mampu untuk berenang menentang arus (Kiat, 2004; Haryono, 2006).

Habitat dari ikan dewa adalah perairan air tawar, terutama di sungai yang memiliki arus deras. Selain itu ikan kancra bodas juga berhabitat di dasar perairan yang berbatu. Pada ukuran anakan dan remaja menyukai sungai yang berarus dan berbatu, sedangkan ikan kancra bodas dewasa cenderung mendiami lubuk sungai. Ikan dewa sendiri memiliki sifat yang cenderung agresif dan tenaganya yang kuat.

2.3 *Storytelling*

Storytelling merupakan gabungan dari dua kata yaitu *story* yang berarti cerita, dan *telling* yang berarti menceritakan. *Storytelling* menurut Echlos (dalam Aliyah, 2011) merupakan menceritakan sebuah cerita. *storytelling* bertujuan untuk memberikan pesan kepada pendengar atau *audience*. Pesan dapat berupa cerita, perasaan, atau sebuah ide.

Menurut Burhan (2001) *storytelling* atau bercerita merupakan kemampuan berbicara yang bertujuan untuk memberikan penyampaian pesan dalam cerita. Dua unsur yang penting dalam bercerita adalah *linguistik* dan unsur apa yang diceritakan.

2.3.1 *Manfaat Storytelling*

Menurut Hibana (2008), ada beberapa manfaat dari *storytelling* atau bercerita, dapat digolongkan menjadi dua, yaitu;

1. Manfaat untuk pendengar
 - (a) Mengembangkan imajinasi, dapat berupa fantasi, empati, dan berbagai jenis perasaan lainnya.
 - (b) Menumbuhkan minat baca atau ketertarikan dengan sebuah adanya cerita dan proses mendongeng itu sendiri.
 - (c) Sebagai media pembelajaran yang baik.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

2. Manfaat untuk pencerita
 - (a) Mengembangkan daya pikir dan kemampuan berbicara khususnya dalam bercerita.
 - (b) Mengembangkan daya sosial kepada pendengar.
 - (c) Sarana berkomunikasi yang baik.
 - (d) mengembangkan daya atau kemampuan untuk mengingat sesuatu.

2.3.2 Jenis *Storytelling*

Menurut Hibana (dalam Kusmiadi, 2008), *storytelling* dapat digolongkan dalam berbagai jenis;

1. Dongeng

Dongeng merupakan suatu cerita yang merupakan cerita khayalan atau imajinasi dan tidak benar-benar terjadi. Suatu kisah dongeng dapat membuat pembaca atau pendengarnya masuk ke dalam dunia fantasi dari cerita tersebut.

2. Fabel

Fabel merupakan cerita dimana mengisahkan dunia hewan, tokoh pada cerita fable adalah hewan-hewan yang dapat berbicara atau melakukan hal lain seperti manusia. Cerita fabel tergolong santai dan memiliki pesan moral yang cenderung dapat dikaitkan dengan kehidupan manusia.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3. Cerita rakyat / legenda

Cerita rakyat merupakan cerita yang berkembang secara turun-temurun pada masyarakat tertentu. Cerita rakyat merupakan cerita yang berkaitan dan memiliki unsur budaya dan sejarah yang kuat.

2.4 Psikologi Perkembangan Anak usia 7 – 10 tahun

Menurut Trianto (2010) psikologi dan perkembangan anak pada usia 7-10 tahun adalah sebagai berikut:

- a. Selalu ingin belajar sesuatu yang baru
- b. Berkembangnya kemampuan untuk merasakan dan memahami orang lain
- c. Mulai memahami perasaan malu
- d. Mulai memahami perkembangan berdasarkan lingkungan sekitar
- e. Keterampilan menulis dan berbicara yang berkembang.
- f. Dapat memahami suatu gambar
- g. Sangat ingin tahu khususnya hal baru
- h. Mengetahui tentang konsep benar dan salah
- i. Mulai memahami konsep moral dan etika

Berdasarkan kesimpulan dari poin-poin di atas, maka sesuai psikologi perkembangan, anak usia 7-10 tahun adalah usia dimana anak memahami konsep dan pemikiran tentang moral, etika, dan konsep benar salah. Selain itu juga anak-anak usia 7-10 tahun berkembangnya kemampuan berbicara dan menulis.

2.5 Buku

Menurut Kurniasih (2014, hal 60) diartikan bahwa buku adalah buah pikiran yang berisi ilmu pengetahuan hasil analisis terhadap kurikulum secara tertulis. Buku disusun menggunakan bahasa sederhana, menarik, dan dilengkapi gambar serta daftar pustaka.

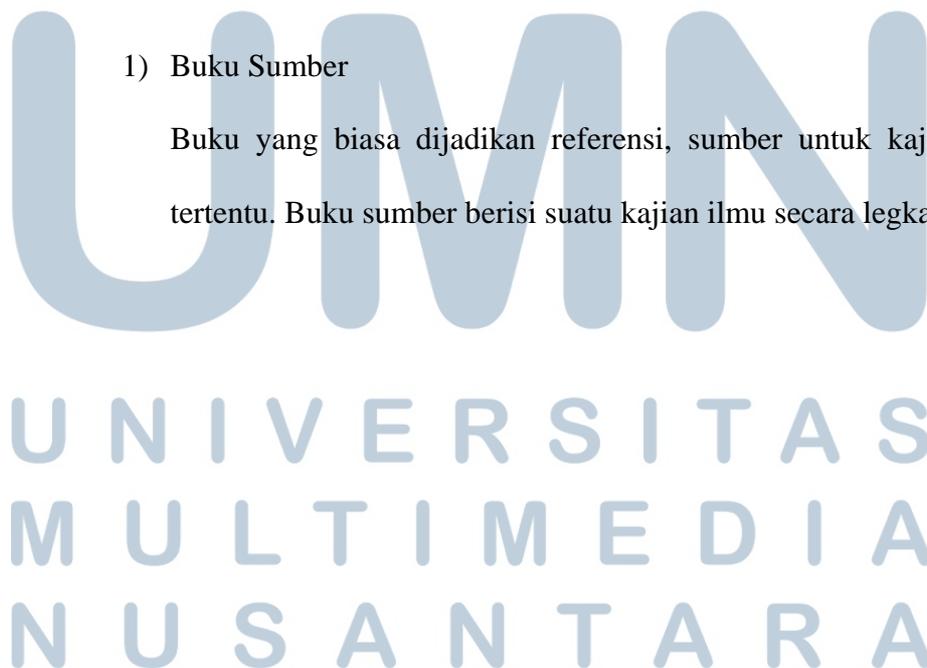
Menurut Andre Haslam (2006, hal 9) buku adalah suatu wadah yang terdiri dari lapisan kertas yang diectak atau diikat. Buku menjabarkan dan mentransmisikan suatu ilmu pengetahuan.

2.5.1 Jenis Buku

Menurut Mukiono (2003, hal 2) menyatakan bahwa buku adalah media cetak yang mendidik dan memberikan manfaat untuk semua kalangan. Buku merupakan sumber ilmu pengetahuan dan cerminan watak anak bangsa. Menurut Surahman dalam Fellatahun 2014, buku dibagi menjadi 4 kategori umum, yaitu:

- 1) **Buku Sumber**

Buku yang biasa dijadikan referensi, sumber untuk kajian ilmu tertentu. Buku sumber berisi suatu kajian ilmu secara legkap.





Gambar 2.7 Buku Sumber

(<https://bukubukularis.com/Pemahaman-Manajemen-Sumber-daya-manusia-189x300.jpg>)

2) Buku Bacaan

Buku bacaan adalah buku yang berfungsi sebagai bacaan saja, seperti buku cerita, dongeng, legenda, novel, dan lain sebagainya.



Gambar 2.8 Buku Bacaan

(<http://bukubacaan.sumber-buku.jpg>)

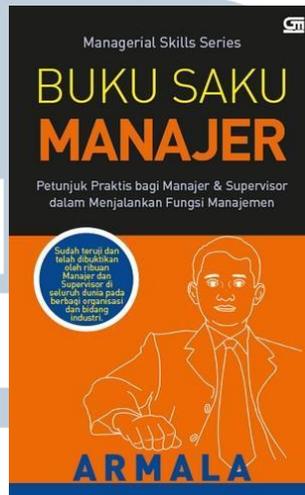
3) Buku Pegangan

Buku yang menjadi pegangan pengajar dalam melakukan proses belajar mengajar.

U
N
I
V
E
R
S
I
T
A
S

M
U
L
T
I
M
E
D
I
A

N
U
S
A
N
T
A
R
A



Gambar 2.9 Buku Pegangan

(bukabuku.com/buku-pegangan/asda8-292.jpg)

4) Buku Teks

Buku yang disusun untuk memenuhi proses pembelajaran.

Umumnya berisi materi – materi pembelajaran dan berisi bahan - bahan atau materipelajaran yang akan diajarkan.

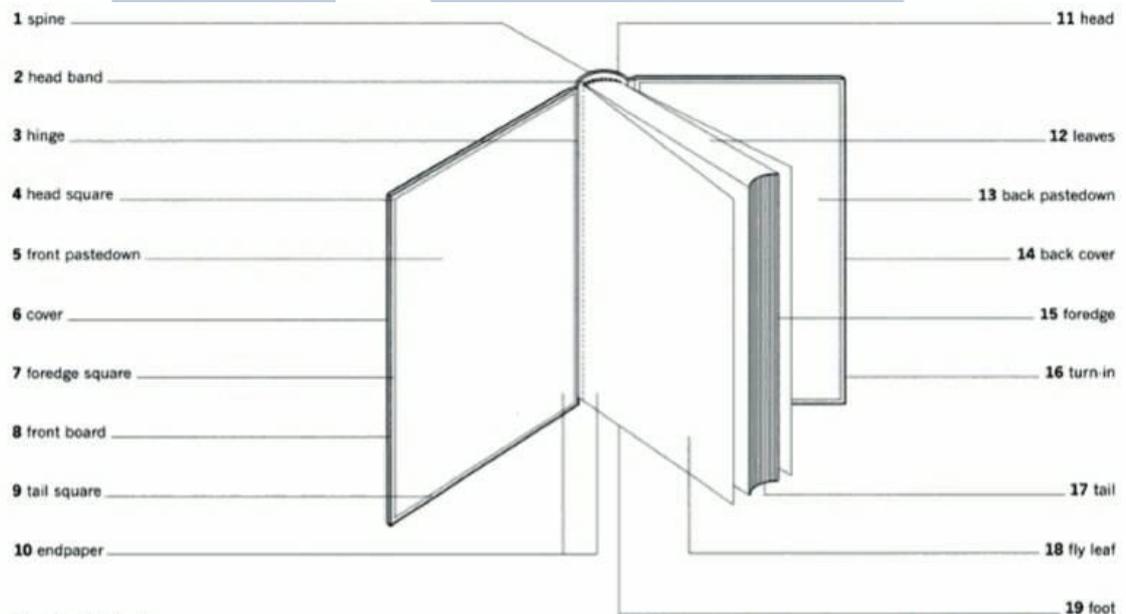


Gambar 2.10 Buku Teks

(<https://image.slidesharecdn.com/imgeks-bm-tahun-2-kssr-1-638.jpg?cb=1361772370>)

2.5.1 Anatomi Buku

Menurut Haslam, A (2006, hal 20) anatomi buku dibagi menjadi tiga bagian utama, yaitu blok buku, halaman, dan *grid* buku. Pada blok buku, terdapat unsur sebagai berikut:



Gambar 2.11 Kerangka Buku

(Andrew Haslam, *Book Design*, 2006, hal 20)

(1) *Spine*

Spine merupakan bagian dari pembungkus buku yang melindungi bagian penjilidan sebuah buku.

(2) *Head band*

Merupakan pita dari benang yang diikat ke bagian penjilidan sebuah buku.

(3) *Hinge*

Hinge merupakan tempelan ujung kertas dengan *pastedown*.

(4) *Head square*

Flensa berukuran kecil yang berada di bagian buku paling atas, yang berada di antara *cover* dan papan bagian atas.

(5) *Front pastedown*

Papan buku yang berada paling depan, menempel pada *endpaper*.

(6) *Cover*

Bagian sampul paling depan pada buku, menempel pada *cover board*.

(7) *Foreedge square*

Bagian berukuran kecil yang berada di sisi pinggir buku dan bagian belakang buku.

(8) *Front board*

Karton tebal yang berada pada bagian depan buku.

(9) *Tail Square*

Flensa berukuran kecil yang berada di bagian buku paling bawah, yang berada di papan bagian bawah.

(10) *Endpaper*

Lembaran kertas yang digunakan untuk menutupi bagian dalam *cover* buku.

(11) *Head*

Head merupakan bagian paling atas pada buku.

(12) *Leaves*

Lembaran kertas yang ada pada bagian dalam buku.

(13) *Back pastedown*

Papan buku yang berada paling belakang, menempel pada *endpaper*.

(14) *Back cover*

Bagian sampul paling belakang pada buku.

(15) *Foredge*

Sisi depan pada buku.

(16) *Turn-in*

Kertas yang dilipat ke dalam sampul buku.

(17) *Tail*

Bagian bawah pada buku.

(18) *Fly Leaf*

Bagian sisi belakang dari *endpaper*.

(19) *Foot*

Bagian paling bawah pada halaman buku.

2.6 Ilustrasi

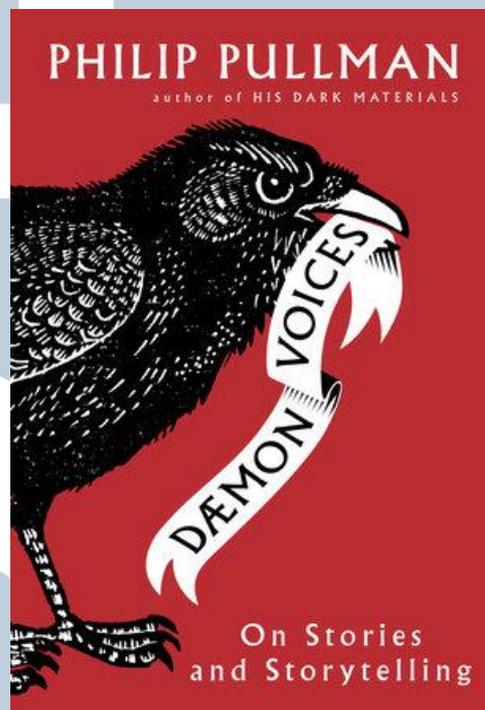
Aryanto, H (2016) Ilustrasi adalah gambar bertema yang memiliki cerita. Gambar ilustrasi memiliki ciri-ciri dimana adanya penggunaan grafis selain tulisan. Ilustrasi bernilai sebagai tanda atau kepuasan estetis suatu *design*.

Menurut Alan (2007) Ilustrasi adalah konten visual yang bertujuan untuk mengkomunikasikan suatu pesan atau konteks kepada audiens. Konteks pada pembuatan ilustrasi secara luas dan umum, yaitu sebagai informasi, komentar, naratif fiksi, persuasi, dan sebuah identitas.

2.6.1. Penerapan Ilustrasi

1. *Storytelling*

Ilustrasi untuk *storytelling* merupakan sebuah syarat yang memberikan representasi visual dari sebuah fiksi yang bersifat naratif. Ilustrasi harus mampu menjelaskan sebuah cerita dan mengkomunikasikan pesan tersebut kepada pembaca.



Gambar 2.12 *Storytelling*

(www.penguinrandomhouse.com/the-read-down/books-art-storytelling)

2. Komik

Komik merupakan genre fiksi naratif, dimana ilustrasi menggambarkan cerita secara beruntun. Ilustrasi haruslah sesuai dengan genre komik itu sendiri, seperti *fantasy*, *horror*, *comedy*. Ilustrasi pada komik menampilkan karakter yang berulang muncul pada komik tersebut, selain

itu terdapat balon teks sebagai bentuk komunikasi antara karakter dalam komik tersebut.



Gambar 2.13 Komik
(en.wikipedia.org/wiki/Wonder)

3. *Cover Book*

Ilustrasi berperan penting pada sampul buku, tujuan utama adalah agar ilustrator dapat memahami isi buku dan merancang sebuah gambar atau ilustrasi yang konsisten dan sesuai dengan tema dan isi buku tersebut.

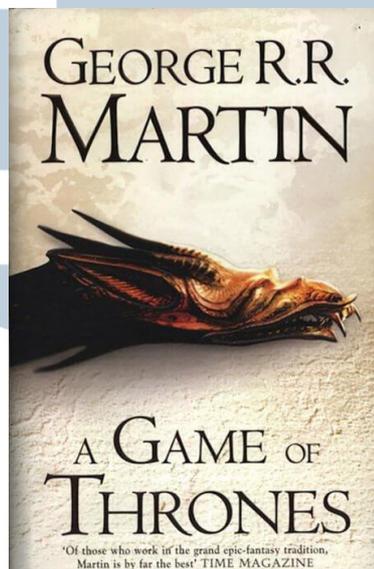
Cover merupakan identitas yang menjadi peranan penting dalam titik penjualan dan pemasaran.



Gambar 2.14 *Cover Book*
(twitter.com/owendaveydraws)

4. Tulisan Fiksi / Buku Fiksi

Pada fiksi naratif, hal yang penting adalah keseimbangan antara teks dan ilustrasi, sesuai konsep dan isi dari buku tersebut. Porsi ilustrasi haruslah sesuai, tidak kurang dan tidak berlebihan, sesuai dengan apa yang diprioritaskan. Ilustrasi pada tulisan fiksi bersifat imajinatif dan tidak terikat aturan.



Gambar 2.15 Buku Fiksi
(jamesclear.com/best-books/fantasy)

5. Persuasi

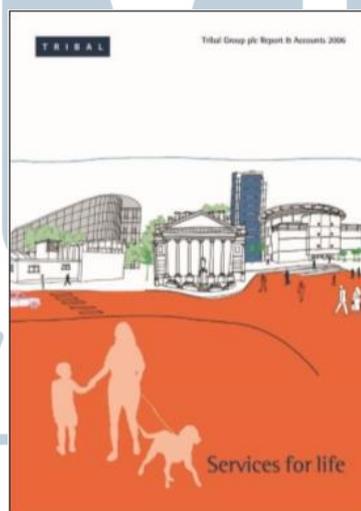
Penerapan persuasi pada Ilustrasi umumnya digunakan pada iklan. Dimana peranan ilustrasi untuk menginformasikan sebuah informasi dan mengajak atau mengarahkan audiens untuk melakukan sesuatu. Contoh ilustrasi persuasi adalah iklan komersil atau iklan kampanye. Untuk persuasi itu,illustrator biasanya diarahkan dan dibatasi idenya dalam pembuatan iklan tersebut.



Gambar 2.16 Persuasi
(Alan Male, 2007 hal 164)

6. *Identity*

Untuk ilustrasi dalam sebuah identitas, biasanya ditentukan oleh sebuah korporasi atau perusahaan, dimana desain dan ilustrasi menampilkan informasi mengenai korporasi atau perusahaan tertentu. Desain dan ilustrasi bersifat komersil dan fokus pada tujuan suatu perusahaan atau korporasi tersebut, dapat berupa iklan produk atau layanan yang diiklankan.



Gambar 2.17 *Identity*
(Alan Male, 2007 hal 172)

7. Penjualan dan *Packaging*

Ilustrasi sebagai bentuk visual pada suatu produk dan kemasan, bersifat mewakili produk dan menarik minat konsumen akan produk tersebut.

Ilustrasi pada produk seringkali mendominasi dibandingkan dengan teks, sebagai poin lebih pada sebuah produk yang membuat konsumen lebih tertarik dengan produk tersebut.



Gambar 2.18 *Packaging*
(Alan Male, 2007 hal 174)

8. Ilustrasi pada Desain

Ilustrasi terlibat dalam proses pembuatan sebuah desain, dimana ilustrasi sebagai konteks yang memberikan keindahan atau estetika dalam sebuah desain. Ilustrasi haruslah bersifat inovasi, bukan hanya dibuat untuk memenuhi suatu desain.



Gambar 2.19 *Desain*
 (Alan Male, 2007 hal 182)

2.6.2 Gaya Visual Ilustrasi

Setiap pelaku ilustrasi atau biasa disebut dengan *illustrator*, memiliki gaya visual ilustrasi yang berbeda-beda. Gaya visual juga bisa diartikan sebagai tanda yang dimiliki seseorang. Suatu fitur atau kualitas pembuat ilustrasi yang menentukan jenis ilustrasi seseorang. Alan Male membagi gaya visual ilustrasi sebagai berikut : *imaginery, surrealism, conceptual, diagram, simbolis, abstraction, pictorial, hyperrealism, realism, aestetik, dan non aestetik.*

1. *Imagenary Surrealism*

Imagenary atau biasa disebut dengan aliran *Surrealism* merupakan sebuah gaya visual yang menggambarkan sebuah imaginasi yang dilebih-lebihkan atau dikembangkan dengan sebuah konsep tertentu. Jenis gaya visual ini mulai dikembangkan pada tahun 1950 di Amerika. Gaya visual *surrealism*

menggambarkan konten visual dengan menggunakan sejumlah ide dari metode komunikasi, simbolis, dan ekspresi.



Gambar 2.20 *Imaginery Suralism*
(*Sarasvati.com,2018*)

2. *Conceptual Ilustasion*

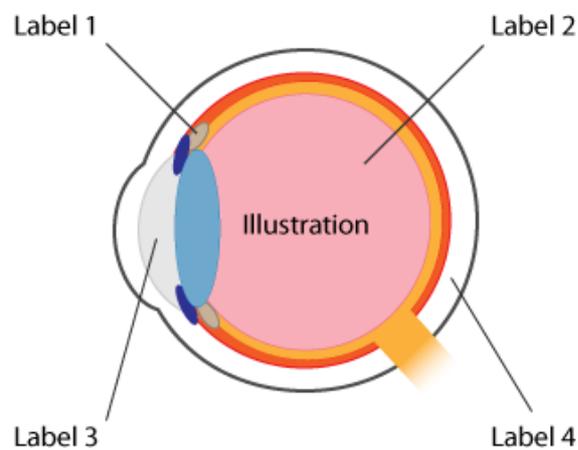
Ilustrasi konseptual dipandang sebagai sebuah elemen dalam proses pembuatan sebuah ilustrasi. Ilustasi konseptual muncul dan berkaitan dari *illustrator* sebagai penciptanya. Visual konseptual memberikan pertimbangan dan acuan untuk elemen-elemen lain yang ada pada suatu karya visual.



Gambar 2.21 *Conceptual Illustration*
(*layersmagazine.com,2019*)

3. *Diagram*

Gaya visual ilustrasi *diagram* merupakan ilustrasi yang menggambarkan sebuah fitur pada objek tertentu, sistem, dan proses yang dibuat. Ilustrasi *diagram* berfungsi untuk memperjelas sebuah informasi, membuat sebuah *diagram* menjadi sesuatu yang menarik untuk dilihat dan ditelaah lebih lagi. *Diagram* dapat diterapkan sebagai informasi-informasi, peta bergambar, untuk tujuan kampanye dan iklan.



Gambar 2.22 *Diagram*
(*datavis.com,2019*)

4. Abstrak

Gaya abstrak merupakan gerakan seni bada abad ke-20, bersama dengan ekspresionisme abstrak, kubisme, konstruktivisme, plastisisme, dan lainnya. Gaya abstraksi merupakan sebuah gaya visual yang tidak sesuai dengan kenyataan, atau bisa disebut dengan penyangkalan terhadap aturan yang berlaku dan kenyataan yang ada. Gaya ilustrasi abstrak, dikaitkan

dengan ilustrasi yang kasar dan tidak mendikte, dan bebas dari representasi.



Gambar 2.23 *Abstract*
(didgi.com,2019)

5. *Hyperealism*

Gaya visual *hyperrealism* merupakan gaya visual dimana sebuah gambar sudah mendekati gambaran atau wujud aslinya. Hyperealistik berhubungan dengan ilustrasi kontemporer. Ilustrasi *hyperrealism* cenderung memiliki proporsi, warna, dan bentuk dengan sesuai aslinya.



Gambar 2.24 *Hyperealism*
(smashingmagazine.com)

6. *Realism*

Ilustrasi *realism* merupakan ilustrasi dimana gambar yang dihasilkan sesuai dengan gambar atau wujud aslinya, baik dari bentuk maupun warna. Awalnya gaya visual *realism* muncul pada era pelukis pada abad ke-20.



Gambar 2.25 *Realism*
(illustrationart.com)

7. *Sequential Imagery*

Sequential Imagery merupakan suatu gambar yang beruntun atau memiliki runtutan. Sifat dari *sequential Imagery* adalah berkaitan dengan serangkaian gambar yang masing-masing merupakan lanjutan dari sebelumnya. Contoh dari *sequential imagery* adalah video animasi atau buku komik.



Gambar 2.26 *Sequential Illustration*
(sheldowndawson.com)

2.1. *Three Dimensional Character*

Menurut Krawczyk dan Novak (2006, hal 128) menyatakan bahwa dalam sebuah perancangan karakter, sebuah karakter haruslah memiliki latar belakang yang mendukung dan juga sesuai dengan karakter tersebut. Oleh karena itu penyusunan kerangka karakter sangatlah penting. Penyusunan latar belakang tersebut disebut juga dengan istilah *three dimensional character*. Berikut adalah *three dimensional character* :

1. Fisiologis

Sebuah karakter haruslah memiliki bentuk fisik yang menarik dan juga dapat berfungsi sebagai pembeda dengan karakter lain. Salah satu bentuk umum dari fisiologis adalah bentuk wajah, tinggi badan, bentuk rambut, warna kulit, ekspresi, dan hal lain yang dapat ditampilkan oleh seorang karakter.

2. Sosiologis

Menurut Krawczyk dan Novak, latar belakang sosial dari karakter adalah aspek yang penting, karena dengan latar belakang sosial karakter, maka akan semakin dalam juga karakter yang diperankannya. Contoh dari sosiologis adalah jabatan atau posisi, kondisi lingkungan, keadaan sosial.

3. Psikologis

Sisi psikologis adalah aspek lain yang perlu diperhatikan, karena aksi atau tindakan dari sebuah karakter dapat dilihat atau dibentuk dari keadaan psikologisnya. Menurut Krawczyk dan Novak setiap karakter memiliki psikologi yang berbeda dibandingkan dengan karakterlain, hal itulah yang

membuat setiap karakter memiliki reaksi atau aksi yang berbeda-beda dalam sebuah keadaan tertentu. Sisi psikologi karakter adalah sikap, sifat, kecenderungan berperilaku, watak, dll.

2.7 Desain

Menurut Wucius Wong (2008, hal 41), menyatakan bahwa desain adalah suatu proses pengerjaan yang dilakukan secara sengaja. Bukan hanya untuk keindahan seperti lukisan dan seni pahat, desain diciptakan untuk memenuhi fungsi dari desain itu sendiri.

Robin Landa (2006, hal 30) menyatakan bahwa proses desain bergantung pada bagaimana konsep dan ide visual digabungkan. Desain itu sendiri harus secara efektif mudah untuk dimengerti dan dikomunikasikan sesuai dengan konsep desain itu sendiri.

2.7.1 Elemen Desain

Wucius Wong (2008, hal 42 – 43) membagi elemen desain menjadi 4 antara lain :

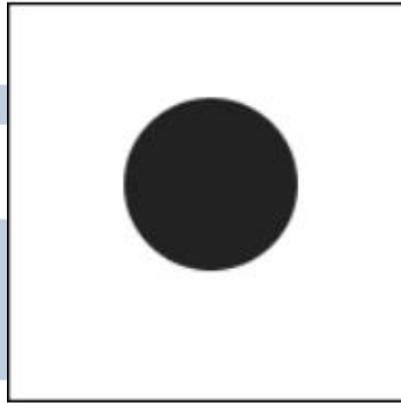
1. *Conceptual Elements*

Conceptual Elements adalah sebuah elemen desain yang tidak terlihat namun dapat dirasakan. Seperti kita merasakan adanya titik pada suatu bentuk dan ada garis sebagai tanda dari kontur suatu objek, dan ada volume yang menadi dasar suatu ruang.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

a) *Point*

Point merupakan awalan dan akhir dari garis dan dimana sebuah garis dapat bersinggungan. Sebuah titik tidak memiliki panjang atau luas. Sebuah titik berfungsi sebagai penunjuk sebuah lokasi.

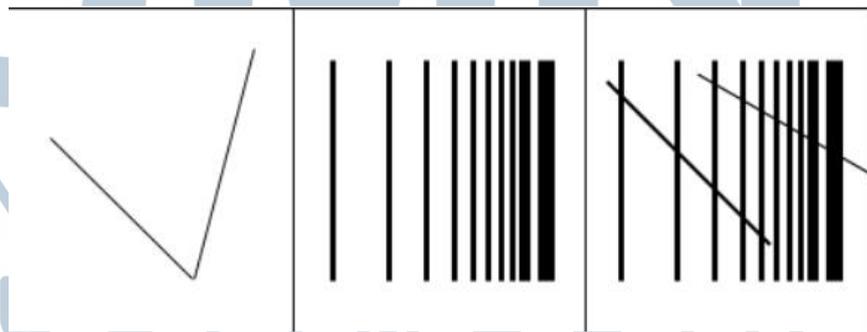


Gambar 2.27 *Point*

(vansodeesign.com/web-design/points-dots-lines/)

b) *Line*

Line merupakan garis yang bergerak atau memiliki arah. Garis merupakan hubungan dari dua titik atau lebih yang membentuk garis. Garis memiliki panjang tapi tidak memiliki luas. Garis menentukan arah dan posisi.

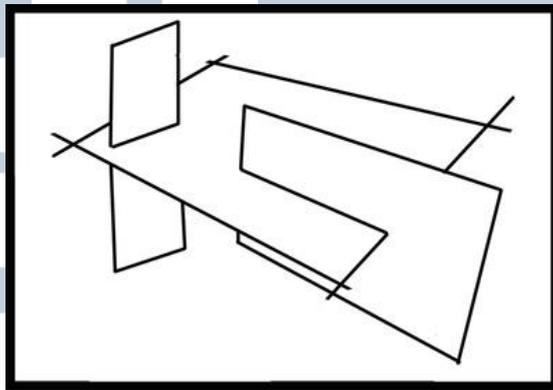


Gambar 2.28 *Line*

(vansodeesign.com/web-design/points-dots-lines/)

c) *Plane*

Plane merupakan gabungan beberapa garis yang membentuk sebuah bidang. Sebuah bidang menunjukkan posisi dan arah. Sebuah bidang memiliki panjang dan lebar, namun tidak memiliki ketebalan.

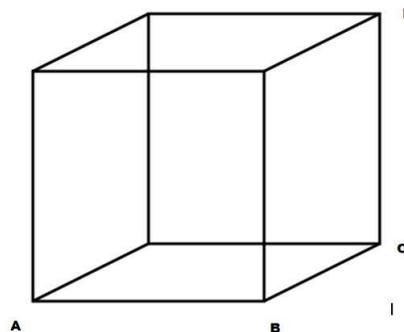


Gambar 2.29 Bidang

(clivepowseyartinstruction.weebly.)

d) *Volume*

Volume terbentuk dari beberapa bidang yang membentuk sebuah bentuk lain yang memiliki *volume*. Sebuah *volume* memiliki posisi dan ruang.



Gambar 2.30 *Volume*

(www.quora.com/What-is-the-side-of-a-cube-when-the-cubes-diagonal-is-4-3)

2. *Visual Elements*

Visual Elements merupakan elemen pada desain yang terpenting karena dapat dilihat langsung oleh mata atau tervisualisasi. *Visual Elements* merupakan elemen konsep desain yang sudah terwujudkan dan memiliki bentuk, ukuran, warna, dan tekstur.

a) *Shape*

Shape atau bentuk merupakan titik temu dari ruang dan massa. Segala sesuatu yang dapat dilihat merupakan bentuk. Suatu bentuk menentukan identifikasi utama dalam persepsi orang yang melihatnya.

b) *Size*

Size atau ukuran merupakan sebuah bilangan yang dapat diukur secara fisik yang menunjukkan besar kecilnya suatu bentuk. Ukuran dapat diukur secara relative jika digambarkan besar kecilnya.

c) *Color*

Color atau warna merupakan sebuah spektrum yang terdapat dalam suatu cahaya. Warna memiliki arti luas, bukan hanya terdiri dari warna spektrum, namun warna netral. Suatu bentuk atau objek dapat dibedakan dengan objek lain oleh warnanya.

d) *Texture*

Texture merujuk pada karakter permukaan suatu bentuk atau objek. Tekstur itu sendiri memberikan sensasi yang tidak dapat dirasakan jika hanya dilihat namun melalui sentuhan.

3. *Relational Elements*

Relational Elements mengatur penempatan dan ketertarikan suatu bentuk dalam bentuk desain, seperti ruang, arah, dan posisi.

a. *Direction*

Arah suatu benda atau objek tergantung pada bagaimana sudut pandang pengamat, pada frame terkait, atau dengan bentuk lain di dekatnya.

b) *Position*

Posisi dari suatu bentuk atau objek dinilai dari hubungan suatu objek itu sendiri dengan sebuah struktur atau objek lain yang berhubungan.

c) *Space*

Ruang pada desain merujuk pada kedalaman. Setiap bentuk yang memiliki ukuran baik itu kecil ataupun besar memiliki ruang.

4. *Practical Elements*

Practical Elements adalah unsur – unsur praktis yang mendasari sebuah konten pada suatu desain.

a) *Representation*

Representation adalah proses dimana suatu bentuk atau objek buatan manusia yang merupakan hasil atau ide dari konsep buatan manusia. Representasi bersifat realistik, memiliki suatu gaya, dan abstrak

b) *Meaning*

Meaning berarti pesan apa yang ingin disampaikan oleh perancang desain kepada audiens atau penikmat desain tersebut

c) *Function*

Fungsi pada desain mengacu pada tujuan apa yang ingin disampaikan dalam adanya sebuah desain tertentu.

2.7.2. Prinsip Desain

Menurut Robin Landa (2006, hal 52), prinsip desain berfungsi untuk mengatur elemen -elemen desain yang ada, dengan tujuan tertentu yang diharapkan dan kasus tertentu. Prinsip desain dikategorikan menjadi 4, yaitu :

1. *Balance*

Balance yang dimaksud adalah kesetaraan atau kesamaan antara berat atau jumlah konten pada suatu desain. *Balance* dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu bentuk, jumlah, posisi, komposisi dan penyesuaian letak.

a) *Symmetric Balance*

Pada *symmetric balance*, desain yang disajikan memiliki distribusi yang sama atau hampir sama baik dari segi sisi dan konten.

b) *Asymmetric Balance*

Untuk mencapai *Asymmetric Balance*, posisi, berat, visual, ukuran, nilai, warna, bentuk, dan tekstur harus disusun sedemikian rupa dan dipertimbangkan pada bagian atau sisi lainnya.

2. *Emphasis*

Emphasis merupakan pengaturan dari elemen -elemen visual yang ada pada suatu desain, dan memberikan “tekanan” atau makna pada elemen visual tersebut. *Emphasis* bertujuan untuk memudahkan informasi yang disampaikan sehingga suatu desain dapat diterima.

3. *Rhythm*

Rhythm adalah pola yang disebabkan oleh pengulangan dari berbagai elemen desain. Pola yang dibuat membutuhkan jarak sebagai pemisahannya, dan keseimbangan atau koneksi antar elemennya. Kunci dari keberhasilan suatu ritme ditentukan dari kombinasi repetisi dan variasi.

2.7.3 **Warna**



Gambar 2.31. Warna

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

Menurut Rustan (2019), warna merupakan cahaya dengan gelombang elektromagnetik yang bisa dilihat secara langsung oleh mata manusia dari sekian banyak spektrum elektromagnetik di alam.

2.7.3.1 Fungsi Warna

1. Untuk mengenali objek

Fungsi paling umum warna adalah sebagai alat pendeteksi untuk mengenali sebuah objek yang satu dengan objek lainnya. Selain itu mata manusia dapat membedakan tekstur, motif, dan corak pada suatu objek.

2. Sebagai identitas

Warna dapat dijadikan sebagai tanda pengenal atau identitas yang membedakan suatu objek dengan objek lainnya. Warna pada identitas juga memberi konteks yang berbeda dengan objek lain yang berwarna lain.

3. Untuk mengkomunikasikan pesan

Warna sendiri memiliki arti atau pesan yang berbeda dengan warna lain, pesan dari warna tersebut yang berperan penting untuk mengkomunikasikan sesuatu.

4. Untuk membangkitkan mood atau emosi tertentu

Warna banyak digunakan di dunia seni dan desain, dimana warna sangat berperan penting untuk mengangkat atau mengekspresikan perasaan dan mood seniman, Selain menonjolkan emosi dari seniman, warna juga dapat membangkitkan perasaan tertentu kepada pengguna atau audiens.

2.7.3.2 Temperatur Warna

Temperatur warna darisudut seni merupakan warna yang berperan untuk memberi kesan temperature atau suhu tertentu. Urutan spektrum warna berkebalikan dari urutan menurut Fisika. Terdapat dua jenis suhu atau temperature warna, yaitu warna sejuk dan warna hangat.

a. Warna hangat

Warna yang dikategorikan sebagai warna hangat adalah warna oranye, merah, kuning, dan kombinasi antara ketiganya.

b. Warna sejuk

Warna yang dikategorikan sebagai warna sejuk adalah warna biru, hijau, dan ungu muda., dan kombinasi antara ketiganya.

2.7.3.3 Kepribadian Warna

Warna berfungsi sebagai pemberi kesan atau kepribadian dari suatu objek yang memiliki warna. Menurut Rustan (2019), berikut adalah kepribadian warna:

1. Merah

Merah bersifat aktif, enerjik, tegas, agresif, bersemangat, kuat, berani, hangat, gembira, dan menyukai petualangan.

2. Oranye

Oranye bersifat gembira, menyenangkan, membangkitkan semangat, hangat, ceria.

3. Kuning

Kuning bersifat ceria, lincah, supel, antusias, bisa meyakinkan orang.

Selain itu kuning digambarkan sebagai kepribadian yang ramah dan senang belajar.

4. Cokelat

Cokelat memiliki sifat kesederhanaan, kenyamanan, melindungi, tulus, kestabilan, dan kedamaian.

5. Hitam

Hitam memiliki sifat artistik, sensitif, dewasa, tertutup, misterius.

6. Abu-abu

Abu-abu bersifat berhati-hati, netral, tidak berpihak, dan kusam.

7. Putih

Warna putih bersifat netral, polos, damai, harapan, murni, sederhana, dan keteraturan.

8. Ungu

Ungu memiliki sifat artistik, dan unik. Selain itu warna ungu juga dikaitkan dengan gembira, kuat, bertenaga, nyaman.

9. Biru

Biru memiliki sifat menyejukkan, nyaman, damai, sejuk, dingin, kehormatan, keharmonisan, dapat diandalkan, dan sensitif.

10. Hijau

Hijau memiliki sifat damai, tenang, terkontrol, alamiah, rileks, nyaman, lingkungan, dan harapan.

2.7.4 *Layout*

Menurut Rustan *Layout dasar & penerapannya* (2009) *layout* adalah tata letak elemen-elemen suatu desain terhadap bidang media tertentu berdasarkan sebuah konsep yang dibawanya. *Layout* memiliki banyak elemen yang berperan dalam membangun keseluruhan *layout*. Elemen-elemen *layout* tersebut adalah :

1. *Elemen teks*

1) *Judul*

Judul merupakan sebuah atau beberapa kata singkat yang merupakan cerminan dari isi sebuah bacaan. Sebuah *judul* dibuat dengan tujuan untuk membuat suatu bacaan lebih menarik dan mewakili pesan isi secara keseluruhan.

2) *Deck*

Deck merupakan gambaran tentang topik dari *bodytext*. Fungsi *deck* adalah sebagai pengantar yang terletak di antara *judul* dan *bodytext*. Fungsi lain dari *Deck* adalah untuk memberi sentuhan yang unik dan menarik.

3) *Byline*

Byline atau *Writer's Credit* merupakan catatan atau keterangan singkat yang berisi nama penulis dan jabatan atau informasi lainnya. *Byline* terdapat pada awal *bodytext* atau di akhir naskah.

4) *Bodytext*

Bodytext merupakan elemen yang paling penting, karena *bodytext* memberikan informasi yang lengkap dan gaya penulisan yang menarik dari sebuah topik yang dibahas.

5) *Subjudul*

Subjudul atau *Subhead* merupakan sebuah judul pada beberapa segmen yang merupakan suatu topik yang berbeda pada suatu naskah.

6) *Pull Quotes*

Pull Quotes merupakan sebagian dari isi *bodytext* yang menjadi pokok pikiran dari naskah tersebut. Selain berisi informasi penting, *Pull Quotes* juga merupakan cuplikan dari tulisan atau perkataan seseorang.

7) *Caption*

Caption merupakan sebuah keterangan singkat yang menyertai elemen visual yang berfungsi sebagai pemberi informasi suatu gambar visual.

8) *Callouts*

Callouts memiliki fungsi yang sama dengan *caption* yaitu sebagai keterangan suatu elemen visual. Perbedaannya adalah *callouts*

biasanya memiliki garis-garis yang menghungkannya dengan bagian elemen visualnya.

9) *Kickers*

Kickers merupakan kata pendek yang berada di atas judul. Fungsi dari *Kickers* adalah untuk memudahkan pembaca menemukan lokasi suatu bacaan.

10) *Initial Caps*

Initial Caps adalah satu huruf pertama dari kata pertama pada *paragraph* pada suatu teks yang berukuran besar. *Initial Caps* berfungsi sebagai penegas dan menyeimbangkan *layout*.

11) *Indent*

Indent merupakan baris pertama pada suatu *paragraph* yang menjorok ke dalam. Sedangkan *hanging indent* merupakan baris yang menjorok keluar.

12) *Lead Line*

Lead Line merupakan satu atau beberapa kata pada tiap *paragraph* yang dibedakan jenis, ukuran, dan warna *font*nya. Fungsinya adalah sebagai tanda yang membedakan dengan *paragraph* lainnya.

13) Spasi

Spasi berguna untuk membedakan suatu teks yang merupakan paragraph dalam sebuah *body text*

14) *Header & Footer*

Header adalah area di sisi atas dan margin atas. *Footer* adalah area di sisi bawah dan margin bawah.

15) *Running Head*

Merupakan judul atau topik yang terus berulang pada setiap halamannya. *Running Head* berfungsi sebagai informasi yang berulang dan posisinya tidak berubah.

16) Catatan Kaki

Catatan kaki atau *foot notes* memberikan informasi dari sebagian tulisan pada *bodytext*. Informasi pada catatan kaki adalah referensi dan bahan acuan tulisan tersebut.

17) Nomor Halaman

Nomor halaman pada buku berfungsi sebagai informasi per haaman buku dimana pada setiap halaman berisi topik yang berbeda.

18) *Jump lines*

Jump lines merupakan sebuah teks singkat yang menginformasikan sambungan untuk halaman lain. *Jump lines* digunakan pada suatu *bodytext* yang panjang atau karena memiliki halaman yang terbatas.

19) *Signature*

Signature merupakan informasi seperti alamat, nomor telepon, atau informasi lainnya. Umumnya *signature* terdapat pada bagian bawah halaman.

20) *Nameplate*

Merupakan nama surat kabar, majalah, buku yang dibuat dalam ukuran besar dan diletakkan di bagian utama suatu halaman.

21) *Masthead*

Masthead merupakan area pada halaman yang berisi tentang informasi penerbitnya.

2. *Elemen Visual*

Elemen desain yang dimaksud dalam kelompok elemen visual adalah semua elemen bukan teks yang terdapat pada suatu *layout*.

1) Foto

Foto merupakan sebuah gambar yang berwarna atau tidak berwarna yang berfungsi sebagai pemberi kesan dari informasi pada suatu halaman.

2) *Artworks*

Artworks merupakan segala jenis karya seni bukan fotografi yang bertujuan untuk menyajikan informasi yang lebih akurat.

3) *Infographics*

Infographics merupakan fakta dan data statistic yang disajikan dalam bentuk grafik, *diagram, table*, dan lainnya.

4) Garis

Garis pada *layout* berfungsi sebagai pengatur atau pembagi suatu area dan sebagai penyeimbang berat dari elemen desain lainnya yang membentuk sebuah *system*.

5) Kotak

Kotak atau *Border* merupakan elemen tambahan yang dapat digunakan sebagai tempat sebuah informasi lain pada sebuah halaman.

6) *Inzet*

Inzet atau *Inline Graphics* merupakan elemen visual yang memiliki ukuran kecil yang memberikan informasi pada elemen visual yang lebih besar.

7) *Poin*

Merupakan *list* yang mempunyai beberapa baris teratur ke bawah, yang pada awal barisnya diberi tanda dengan angka atau poin.

3. *Invisible elemen*

Invisible elemen merupakan elemen pada *layout* yang tidak terlihat. Fungsi dari *invisible elemen* itu sendiri adalah sebagai penyatu atau *unity* dari keseluruhan *layout*.

1) *Margin*

Margin adalah elemen yang menentukan jarak antara pinggir kertas dengan area yang akan ditempati oleh elemen-elemen *layout*. Fungsi *margin* adalah sebagai alat penyeimbang dari elemen-elemen lainnya.

2) *Grid*

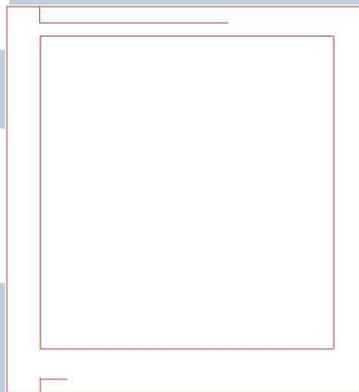
Grid merupakan alat bantu yang memudahkan dalam proses membuat *layout*. *Grid* menentukan dimana letak elemen visual lainnya.

2.7.5. Jenis-jenis *grid*

Ambrose (2005, hal 54) *Grid* menentukan sebuah struktur yang ada pada sebuah desain, mengatur elemen-elemen yang ada di dalamnya, berikut adalah beberapa jenis *grid*:

1. *Manuscript Grid*

Manuscript grid merupakan *grid* dengan struktur yang paling sederhana, *grid* ini hanya menggunakan satu kolom saja yang menentukan struktur utama pada sebuah *layout*. *Manuscript grid* banyak ditemukan pada buku, novel, atau esai yang didominasi oleh teks.

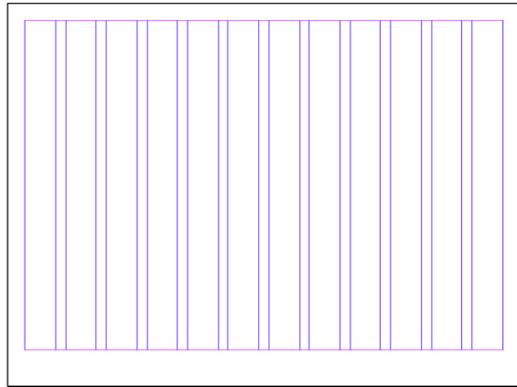


Gambar 2.31 *Manuscript Grid*
(gridlayout.com/manuscript)

2. *Coloumn Grid*

Coloumn grid merupakan *grid* dengan struktur yang menempatkan beberapa kolom dengan formatnya. Kolom-kolom tersebut berfungsi sebagai struktur untuk menentukan penempatan dari elemen-elemen

desain yang digunakan. *Coloumn Grid* banyak digunakan untuk *layout* publikasi, semakin banyak jumlah kolom, maka semakin dinamis *grid* tersebut.

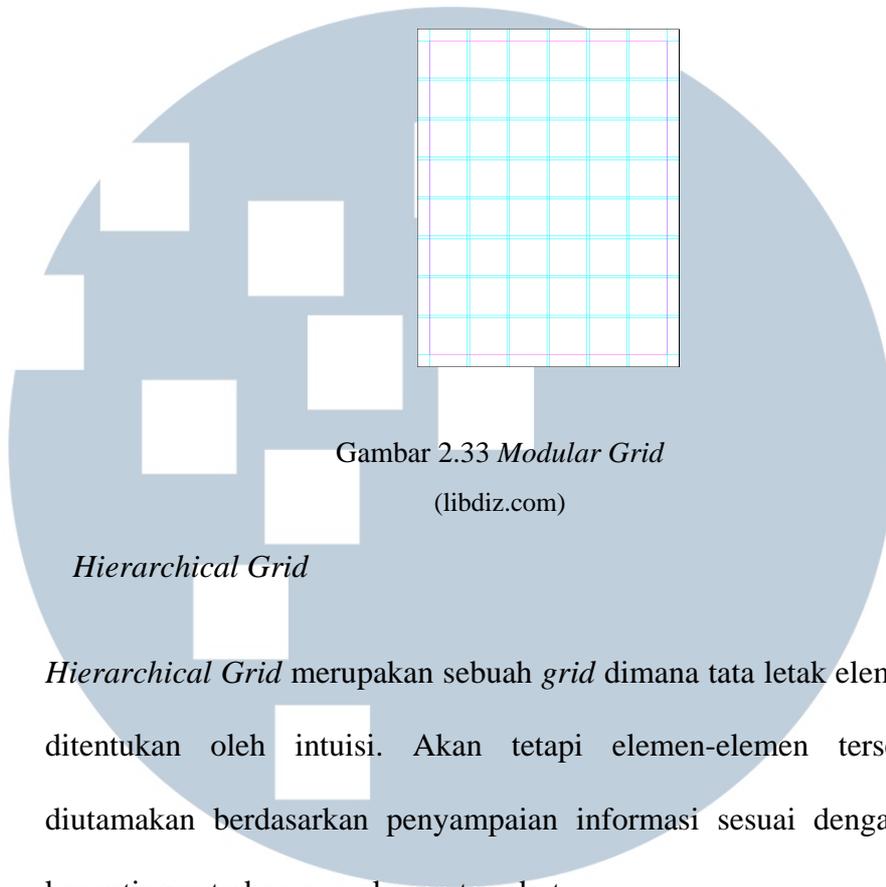


Gambar 2.32 *Coloumn Grid*
(designace.com)

3. *Modular Grid*

Modular grid adalah *coloumn grid* yang dengan menambahkan divisi *horizontal* yaitu baris. *Modular grid* merupakan sebuah *grid* dengan pembagian yang konsisten atau sama antara kolom dan baris. Istilah modul merupakan pertemuan antara dvisi horizontal dan vertikal.

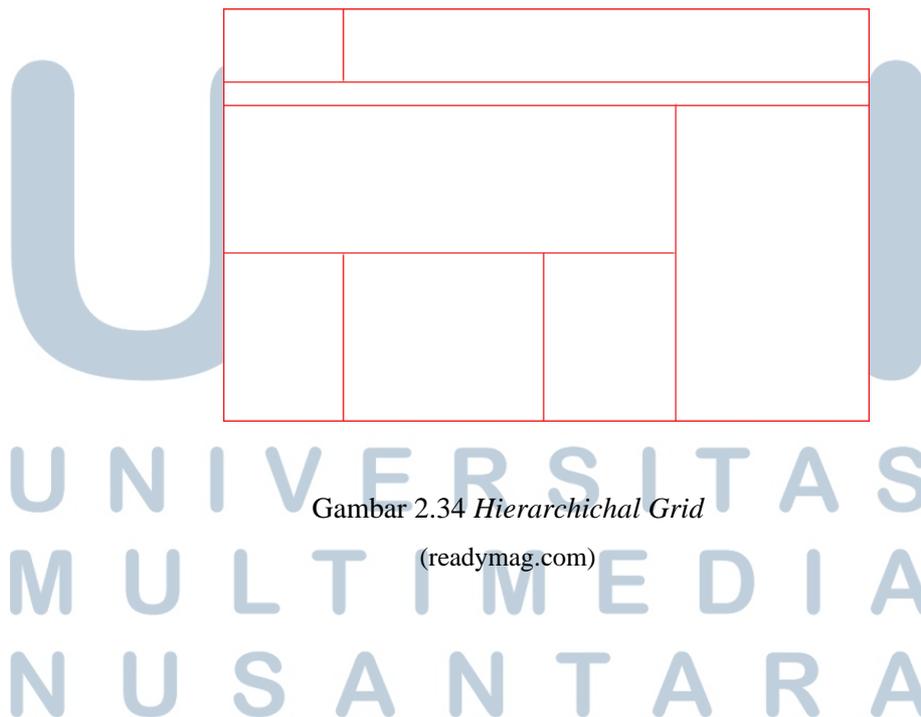
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.33 *Modular Grid*
(libdiz.com)

4. *Hierarchical Grid*

Hierarchical Grid merupakan sebuah *grid* dimana tata letak elemen-elemen ditentukan oleh intuisi. Akan tetapi elemen-elemen tersebut tetap diutamakan berdasarkan penyampaian informasi sesuai dengan prioritas kepentingan terbacanya elemen tersebut.



Gambar 2.34 *Hierarchichal Grid*
(readymag.com)

2.8. Tipografi

Cullen K (2007, hal 90) Tipografi adalah bahasa yang dapat dilihat. Bahasa yang dimaksud berupa bentuk yang dapat dilihat dan dipahami. Tipografi memberikan informasi penting dari sebuah ide atau pemikiran.

Menurut Robin Landa (2011) Tipografi adalah desain bentuk huruf dan segata tata aturannya dalam bidang dua dimensi. Sedangkan jenis teks berfungsi sebagai bagian konten utama dalam penulisan seperti *paragraph*, kolom, atau keterangan.

2.8.1. Klasifikasi Tipografi

Sedangkan *typeface* atau jenis huruf adalah elemen yang merupakan bentuk visual yang membentuk sebuah bahasa. *Typeface* memiliki sifat tertentu, seperti serius, santai, dekorasi. Menurut Cullen Robin Landa (2011, hal 91) jenis huruf dapat diklasifikasikan menjadi beberapa jenis berdasarkan *style* dan sejarahnya:

1. *Old Style*

Old Style merupakan jenis huruf Romawi yang pertama kali muncul di abad ke lima belas, pertama kali diterapkan menggunakan pena berukuran lebar. Contoh dari *Old Style* adalah *Caslon*, *Garamond*, dan *Times new Roman*.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

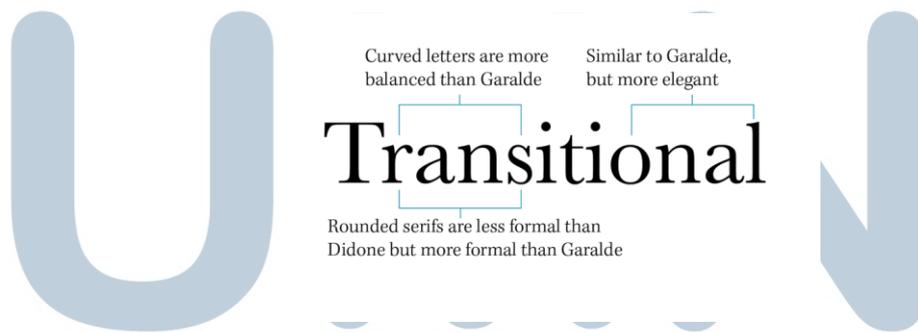


Gambar 2.35 Oldstyle

(www.newton.k12.in.us/art/dd/images/nondesigners/ch9/Chapter9.htm)

2. *Transitional*

Merupakan jenis huruf serif, yang pertama kali muncul pada abad ke delapan belas. *Font Transitional* merupakan transisi dari gaya lama ke modern. Contohnya adalah Century dan Baskerville



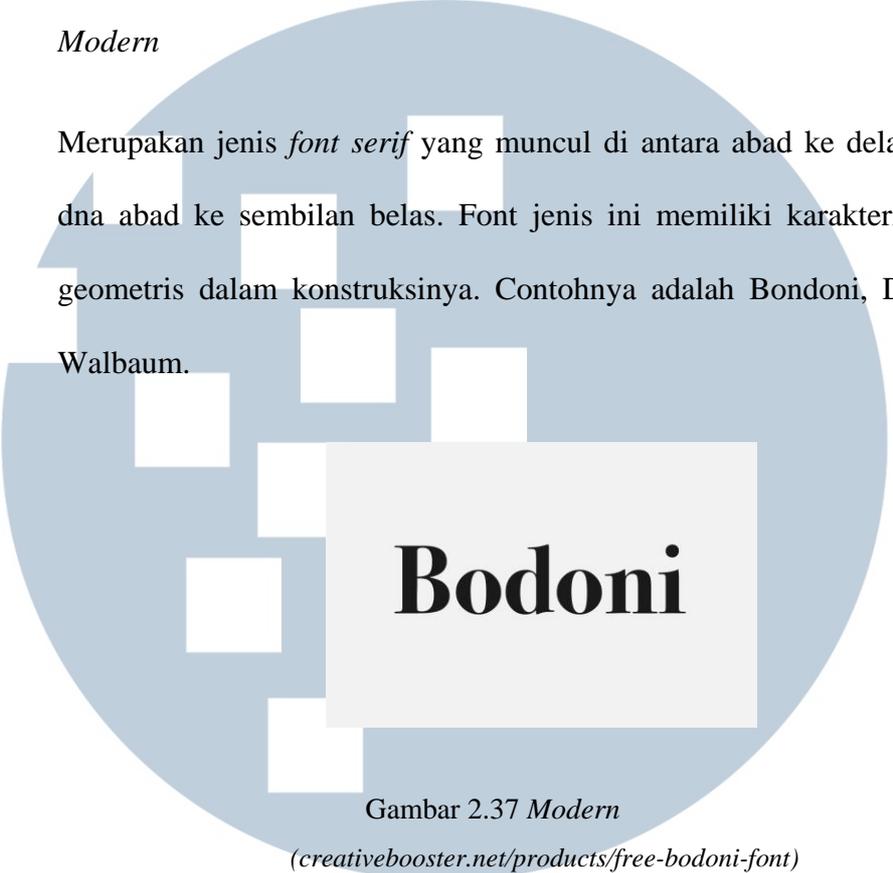
Gambar 2.36 Transitional

(typeandmusic.com/an-introduction-to-typographic-families/)

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

3. *Modern*

Merupakan jenis *font serif* yang muncul di antara abad ke delapan belas dan abad ke sembilan belas. Font jenis ini memiliki karakteristik yang geometris dalam konstruksinya. Contohnya adalah Bondoni, Didot, dan Walbaum.

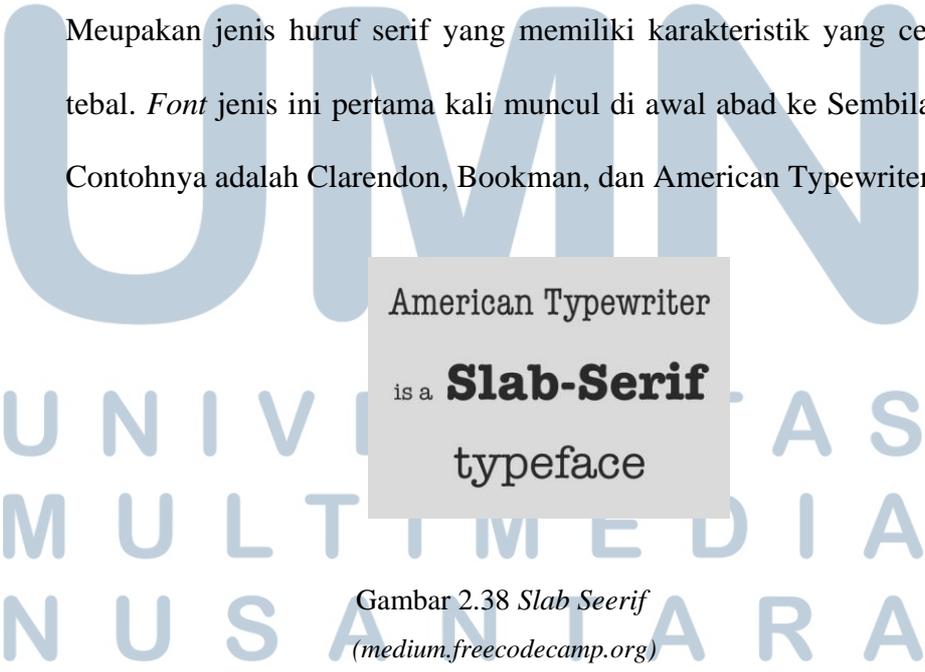


Bodoni

Gambar 2.37 *Modern*
(creativebooster.net/products/free-bodoni-font)

4. *Slab Serif*

Merupakan jenis huruf serif yang memiliki karakteristik yang cenderung tebal. *Font* jenis ini pertama kali muncul di awal abad ke Sembilan belas. Contohnya adalah Clarendon, Bookman, dan American Typewriter.



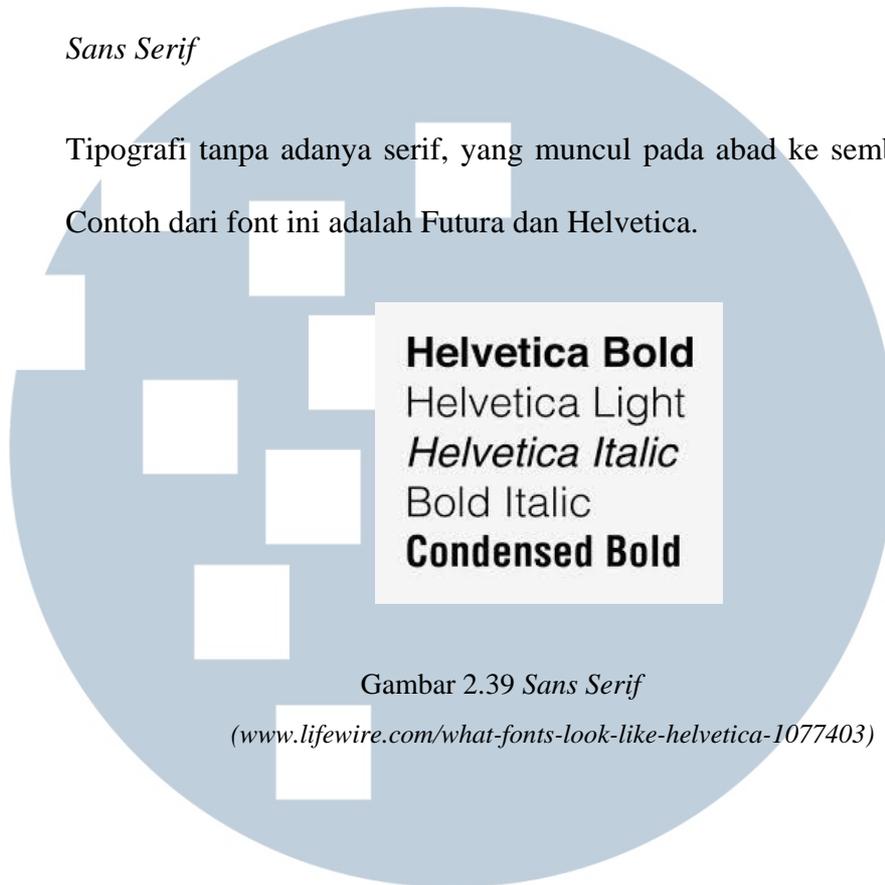
American Typewriter

is a **Slab-Serif**
typeface

Gambar 2.38 *Slab Seerif*
(medium.freecodecamp.org)

5. *Sans Serif*

Tipografi tanpa adanya serif, yang muncul pada abad ke sembilan belas. Contoh dari font ini adalah Futura dan Helvetica.

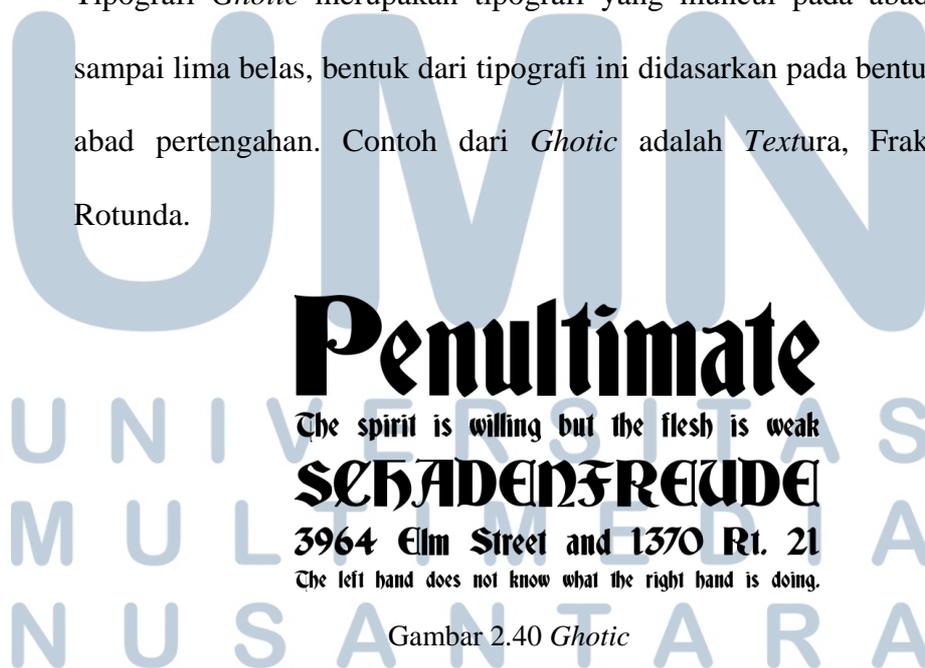


Gambar 2.39 *Sans Serif*

(www.lifewire.com/what-fonts-look-like-helvetica-1077403)

6. *Ghotic*

Tipografi *Ghotic* merupakan tipografi yang muncul pada abad ke tiga sampai lima belas, bentuk dari tipografi ini didasarkan pada bentuk naskah abad pertengahan. Contoh dari *Ghotic* adalah *Textura*, *Fraktur*, dan *Rotunda*.



Gambar 2.40 *Ghotic*

(www.fontsquirrel.com/fonts/deutsch-gothic)

7. *Script*

Tipografi *Script* adalah tipografi yang menyerupai dengan bentuk dari tulisan tangan. Karakter dari font ini adalah fleksibel dan adanya kemiringan. Contoh dari *font Script* adalah Brush Script dan Snell Roundhand Script.



Design Bombs

Gambar 2.41 *Script*

(www.designbombs.com/best-free-script-fonts/)

8. *Display*

Tipografi berjenis *Display* adalah tipografi yang digunakan untuk judul dan sampul. Karakteristiknya adalah seperti buatan tangan dan rumit.



Decorative

Gambar 2.42 *Decorative*

(www.ffonts.net/Decorative.font)



UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA